



## Études de communication

langages, information, médiations

45 | 2015

Pratiques d'espace. Les médiations des patrimoines  
vers la culture numérique? (1)

---

# Les mappings vidéo sur le patrimoine bâti comme forme d'hybridation entre œuvre et dispositif de médiation

*Video mappings on heritage buildings as a hybrid of artwork and mediation*

Alexandra Georgescu Paquin

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/edc/6462>

DOI : 10.4000/edc.6462

ISSN : 2101-0366

### Éditeur

Université Lille-3

### Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2015

Pagination : 53-76

ISBN : 978-2-917562-14-7

ISSN : 1270-6841

### Référence électronique

Alexandra Georgescu Paquin, « Les mappings vidéo sur le patrimoine bâti comme forme d'hybridation entre œuvre et dispositif de médiation », *Études de communication* [En ligne], 45 | 2015, mis en ligne le 01 décembre 2017, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/edc/6462> ; DOI : 10.4000/edc.6462

---

Les mappings vidéo sur le patrimoine  
bâti comme forme d'hybridation  
entre œuvre et dispositif de médiation

*Video mappings on heritage buildings  
as a hybrid of artwork and mediation*

Alexandra Georgescu Paquin

PhD, Chercheure associée, Chaire de recherche du Canada  
en patrimoine urbain (ESG-UQAM)  
alexpaquin@gmail.com

## Résumé / Abstract

Les mappings vidéo, ou projections architecturales 3D, sont une forme de spectacle multimédia qui, lorsque intégré à un édifice patrimonial, convoque un espace de médiations multiples. Les effets visuels et l'iconographie, combinés à la structure et à la charge symbolique de l'édifice, créent un espace physique et virtuel que peut expérimenter le spectateur. Deux exemples de mappings illustrent des stratégies différentes : le *Moulin à images* pour commémorer les 400 ans de la Ville de Québec sur une structure industrielle et *l'Ode à la vie* pour célébrer le monument iconique de la Sagrada Familia à Barcelone.

Mots-clés : Mapping vidéo, patrimoine, médiation, projection architecturale, spectacle multimédia, 3D.

*Video mappings, or 3D architectural projections, are a form of multimedia spectacle that convenes plural mediation spaces when incorporated to heritage buildings. The meshing of the iconography and the visual effects involved in the projection onto a symbolically charged edifice opens multi-layered physical and virtual spaces to be experimented by the viewer. Two types of mappings illustrate different strategies : The Image Mill commemorating Quebec city's 400th anniversary projected onto an industrial structure, and l'Ode à la vie projected onto an iconic monument, the Sagrada Familia in Barcelona.*

*Keywords: Video mapping, heritage, mediation, architectural projection, multimedia spectacle, 3D.*

Les mappings vidéo (aussi appelés « mappings 3D » ou « projections illusionnistes » au Québec), constituent un spectacle multimédia particulier, rendu possible par le contexte numérique du XXI<sup>e</sup> siècle. Ce type de projection architecturale répond à une demande croissante de consommation d'expériences novatrices, immersives et centrées sur le spectateur. Mais en dehors de leur fonction artistique ou de divertissement, les mappings offrent des possibilités de médiation patrimoniale lorsqu'ils sont projetés sur des édifices symboliques.

La projection en mapping peut s'adapter à n'importe quels volumes 3D, qui ont été préalablement modélisés par ordinateur pour en épouser parfaitement les formes. Ils sont généralement présentés dans des contextes artistiques, promotionnels ou commémoratifs. La projection de mappings vidéo sur des édifices symboliques (institutionnels ou patrimoniaux, par exemple) présente la possibilité d'en modifier le sens par des illusions d'optique qui décomposent le lieu ou encore en leur ajoutant d'autres couches sémantiques par un contenu narratif. Spectacles de lumière, de son, de vidéo, d'illusion virtuelle, réunissant design, architecture et informatique, les mappings vidéo tiennent à la fois de la création artistique et de la médiation entre l'édifice, le public et l'espace urbain, transformant du même coup le statut du bâtiment au centre de la projection.

Dans tous les cas, une hybridation est formée par la fusion de l'œuvre (son/lumière) et de l'architecture; l'œuvre enveloppe, recouvre et colle à chaque surface de son support, s'en inspire et le transforme et, surtout, n'existe que grâce à ce dernier. L'hybridité formelle favorise la médiation lorsque l'œuvre contemporaine transforme les représentations du lieu patrimonial.

Deux mappings vidéo illustrent une médiation patrimoniale à l'œuvre à travers des stratégies différentes: la projection du *Moulin à images* sur une structure industrielle pour commémorer les 400 ans de la Ville de Québec (2008) et celle de *l'Ode à la vie* sur le temple de la Sagrada Familia à Barcelone (2012) dans le cadre des fêtes annuelles de la Mercè. D'un côté, le choix de projeter le *Moulin à images* sur un édifice industriel mal-aimé au lieu d'un monument institutionnel, qui réaffirmerait le message commémoratif, a ouvert un espace de médiation qui a permis une liberté artistique et une compréhension différente du lieu grâce au processus de monumentalisation du mapping. D'un autre côté, *l'Ode à la vie* insiste sur l'iconicité d'un lieu déjà autoréférentiel, mais dont on redécouvre ses origines grâce au mapping.

# 1

## Le Moulin à images



Figure 1: Moulin à images, 2010. Photo : Francis Vachon

En 2008, afin de célébrer les 400 ans de la ville de Québec, la Société du 400<sup>e</sup> a fait appel au créateur et artiste de renommée internationale Robert Lepage et à sa compagnie Ex Machina pour commémorer l’histoire de la ville pendant tout l’été. Mis en branle en 2005, le projet a mis presque trois ans à aboutir, notamment à cause de son envergure jamais égalée jusqu’à ce moment, ce qui lui a valu le titre de « la plus grande image projetée » par le *Livre Guinness des records* en 2008<sup>1</sup>.

En s’adressant à la figure de Robert Lepage, reconnu internationalement pour ses œuvres théâtrales, expérimentales et multimédias, le mandat de commémoration était déjà orienté vers un format original. Lepage a voulu réinventer le format du documentaire historique tout en intégrant des éléments narratifs qui constituent l’histoire de Québec, depuis sa fondation jusqu’au moment de la présentation. La forme du mapping vidéo lui a donc permis de réaliser à la fois son ambition artistique et la mission de commémoration confiée par la Ville de Québec.

1 Surface de projection: 600m x 30m, 27 projecteurs dans 15 locations. <http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-projected-image>

### 1.1 Une œuvre historico-poétique

Qualifiée d'œuvre « historico-poétique »<sup>2</sup>, le *Moulin à images* se nourrit de la production d'images de peintres ou de cinéastes québécois tout en racontant des scènes historiques marquantes ou « faisant partie de l'ADN de la ville » durant quarante minutes. Des images provenant des alentours de Québec, comme les Chutes Montmorency, implantent l'œuvre dans son environnement.



Figure 2: Moulin à images, 2010. Photo : Francis Vachon

L'image est donc centrale dans cette production artistique, qui a d'abord porté le nom d'*Iconoscope*. Le changement de titre vers celui de *Moulin à images* autour de 2006 intègre une dimension dynamique et transformatrice qui dépasse le simple amalgame visuel. Les images, pour les concepteurs, représentent l'« alphabet »<sup>3</sup> du *Moulin à images*, dont l'envergure leur a permis d'« inventer un vocabulaire »<sup>4</sup> qui puisse être compris par les touristes étrangers tout comme par les habitants. Ce vocabulaire sert toutefois un discours nationaliste identitaire. Structurées de façon artistique, des images de l'« ADN » de la ville sont en effet choisies de façon à représenter « l'antagonisme entre les deux nations colonisatrices » (Cummins, 2013, p. 97) en montrant, par exemple, l'œuvre du peintre québécois Henri Julien « Le patriote » (1904), qui représente le résistant à l'oppression britannique<sup>5</sup>.

2 Gaudreau V. (2011), *Immortaliser l'éphémère*, in *Le Soleil*, 1 juin, p. 40.

3 Pineault M. (2014), *Le Moulin à images – Retour sur la conception*, in *La Fabrique Culturelle*, <http://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/759/le-moulin-a-images-retour-sur-la-conception>.

4 Belzil M. et Franco M. (2009), *op. cit.*

5 Comme le remarque Isabelle Cummins (2013), cette image est toujours l'emblème patriotique des nationalistes québécois.

L'articulation des images pour illustrer un discours sous-jacent constitue ce que Cummins (2013) qualifie de « récit » au sens de Ricoeur, c'est-à-dire à travers la temporalité et la configuration : « Si la temporalité reflète plutôt un contexte, la configuration, quant à elle, s'emploie à organiser les diverses images (visuelles et sonores) afin de mettre au jour un contenu substantiel, d'émettre par un jeu de combinaisons thématiques et formelles une essence signifiante » (p.55). L'auteure se réfère notamment à la succession d'événements mis en scène dans la projection, qu'ils soient d'ordre historique (représenter la visite de la reine à Québec) ou formel (transformer le bâtiment sur lequel il est projeté en église ou en immense piano, entre autres).

Alexandra Georgescu Paquin



Figure 3 : Moulin à images, 2010. Photo : Francis Vachon

Le récit est construit en quatre tableaux autour du thème de la mobilité : chemin d'eau, chemin de terre, chemin de fer et chemin d'air. Ces « chemins » représentent respectivement l'étape de la découverte par voie maritime, puis l'appropriation du sol, suivi de la période industrielle et, finalement, de l'époque des communications et des moyens de déplacement. L'œuvre résulte en un produit hybride de médiation entre le patrimoine historique, immatériel et artistique de Québec et l'objet d'art : « Nous avons porté une attention particulière au dosage entre faits historiques et art »<sup>6</sup>, décrit Steve Blanchet, concepteur des images. En effet, les images historiques et leur scénographie ont soigneusement été validées par l'historien et muséologue Philippe Dubé. Le choix d'un lieu de

6 Meilleur P. (2008), Le Moulin à images en photos, in Le Journal de Montréal, 31 août, p. W22.

projection peu conventionnel approfondit le discours du mapping en apportant une couche symbolique par sa référence à une vision actuelle de Québec, tout en profitant des nombreuses possibilités artistiques offertes par ce lieu.

## 1.2 La Bunge, une structure industrielle peu conventionnelle



Figure 4: Bunge, 2015. Photo: Alexandra Georgescu Paquin

Située en face du siège de la compagnie de Lepage, la Bunge constitue une énorme structure industrielle, des silos à grains dans le port de Québec. Ce choix de support de projection diffère des institutions généralement utilisées pour les actes commémoratifs, tels que mairies, palaces historiques, ou encore monuments commémoratifs. Par exemple, la plupart des pays latino-américains ont célébré le bicentenaire de leur indépendance (autour de 2010) sur des sites hautement symboliques et institutionnels, renforçant ainsi les références patriotiques et identitaires adressées à une foule enthousiaste (Alonso Atienza et Gárciga Romay, 2013; Ortemberg, 2013).

Le choix d'un tel édifice déjà chargé symboliquement, soit par sa fonction institutionnelle ou celle de témoin historique, renforce le discours du mapping, dont l'imagerie complète ou transforme la signification de son support :

- × Les images projetées entrent en dialogue très varié qui, parfois, cachent [l'édifice] et, parfois, l'exhibe ou le réinterprète. Les deux images, soit les façades physiques et celles projetées, s'interrogent et se répondent, le support architectural étant un élément stable et l'image-lumière étant l'agent mobile et changeant<sup>7</sup> (Alonso Atienza et Gárciga Romay, 2013).



Dans le cas de ces actes commémoratifs, le support architectural représente un « monument-message », au sens de Régis Debray (1999), c'est-à-dire qu'il se rapporte à un événement passé et dont le caractère « historique » est intentionnel, ce qui oriente déjà le discours idéologique du mapping.

Pour le *Moulin à images*, le choix d'un patrimoine non valorisé, qui se réfère à un usage du quotidien (toutefois fondamental dans l'histoire de Québec), a provoqué une certaine distance avec le propos du mapping qui a facilité l'expérimentation artistique. En s'inspirant des formes de la structure, Lepage a pu imaginer celles du mapping. L'artiste compare son processus de création à celui des artistes inuit : pour ce peuple, l'œuvre se situe dans la pierre, et le rôle de l'artiste consiste à aider l'œuvre à s'en dégager. Cette vision a inspiré le compositeur René Lussier pour la bande sonore, en la faisant émerger des entrailles mêmes de l'édifice. Celle-ci est en effet composée de sons provenant de cette énorme structure, comme ses ventilateurs ; il veut « faire parler » l'édifice, attribuant ainsi un rôle fondamental à l'édifice-support.

Ce choix du bâtiment pour le *Moulin à images* a favorisé la dimension artistique du projet en se détachant du discours institutionnel classique sur un support commémoratif. Ce choix a permis non seulement la médiation originale du contenu, mais aussi une « actualisation » (Georgescu Paquin, 2014) de ce « monstre ».

En effet, l'actualisation du lieu résulte d'un processus de médiation des formes et du contenu symbolique à travers un agent transformateur (dans ce cas, le mapping), qui change le regard porté sur un site patrimonial par un langage contemporain. Ainsi, tout en dynamisant le contenu historique en lui donnant une forme originale, contemporaine, ce patrimoine est à son tour enrichi par l'œuvre qui y est projetée et l'événement qui l'entoure.

En choisissant ce site, Lepage a voulu rendre hommage à la dimension internationale de la ville de Québec, grâce à cet espace de transit de bateaux en provenance du monde entier. Cette nouvelle couche sémantique participe à révéler ce bâtiment mal-aimé des Québécois, justement parce qu'il bloque la vue sur le fleuve. Le mapping a ainsi provoqué un changement des représentations du lieu à plusieurs égards en lui attribuant un intérêt artistique, tout en changeant de point de vue sur les rives.

En somme, le statut du bâtiment s'est transformé grâce au processus de monumentalisation amorcé par le mapping, qui agit par conséquent comme dispositif de médiation patrimoniale. Mais que se passe-t-il lorsqu'un mapping est projeté sur un édifice patrimonial déjà monumental et valorisé, qui tient la place d'icône dans une ville, comme la Sagrada Família ? En quoi le mapping vidéo peut-il apporter une alternative aux – nombreux – dispositifs de médiation qui l'entourent déjà ?

## 2 Ode à la vie



Figure 5: Ode à la vie, 2012. Image courtoisie de Moment Factory

En 2012, Montréal a été invitée par Barcelone pour présenter des spectacles et des animations durant les trois jours de célébrations de la Mercè, une importante fête de la capitale catalane. L'entreprise montréalaise Moment Factory a, dans ce contexte, créé un mapping vidéo spécialement pour la façade de la Nativité de la Sagrada Familia.

*Ode à la vie* présente un dispositif de médiation adapté à la forme artistique et au récit narratif mis de l'avant. Le mapping propose un spectacle sensoriel qui allie le récit biblique de la Création, qui constitue le contenu narratif projeté, au récit de la création, qui rend hommage à l'univers de Gaudi et qui prend source dans les formes et l'histoire même de la Sagrada Familia.

## 2.1 Un récit de la Création

À l'instar du *Moulin à images*, divisé en quatre tableaux regroupés selon une thématique historique pour raconter l'histoire de la ville de Québec, le récit d'*Ode à la vie* est séparé en sept thématiques (que les créateurs nomment « actes »<sup>8</sup>) représentant l'évolution de la Création sur la façade de la Nativité.

Les actes de l'*Ode à la vie* se distinguent par leur traitement différent; d'une part, par le rythme et le style de la musique. Les cinq premiers actes de l'histoire de la Création s'enchaînent pour former un récit progressif ponctué par la musique qui devient parfois joyeuse, parfois mystique d'Anthony Rozankovic. Par contre, les deux derniers actes s'inscrivent en rupture de ton, rythmés par la musique de l'artiste québécois Misteur Valaire, d'un style plus techno et contemporain pour représenter une mise en abîme de l'œuvre à travers son regard contemporain.

En effet, malgré que l'acte 6 représente les animaux et les humains dans la Création, le propos sous-jacent renvoie à la création même de l'édifice. Les contours de la façade sont surlignés et la texture d'une esquisse y est projetée. Ici, les deux discours se croisent : celui de la Création avec celui de la création « gaudienne », la Sagrada Familia tenant lieu à la fois de support et propos de la projection. Le dernier acte célèbre l'œuvre globale de Gaudi dans une musique entraînante, en enveloppant entre autres l'église de la texture du *trencadis*, type de mosaïque formée par des éclats de céramiques (en catalan, *trencat* veut dire brisé) que l'on retrouve aussi au Parc Güell.

8 Il est intéressant de constater que, tout comme l'équipe de Lepage a délibérément rapproché les images au monde discursif avec l'idée de vocabulaire, l'équipe de Moment Factory rapproche sa structure au monde du théâtre avec l'idée d'actes – monde duquel proviennent les collaborateurs créatifs Dominic Champagne et Brigitte Poupart, aussi metteurs en scène au théâtre.



Figure 6 : Ode à la vie, 2012. Texture de *trencadis*. Image courtoisie de Moment Factory

D'autre part, les actes de l'*Ode à la vie* se différencient aussi clairement par le traitement de la couleur, dominante dès le début de la projection qui dévoile le monument par une lumière jaune. C'est ainsi que du jaune au bleu, en passant par le vert (couleurs qui peuvent s'apprécier de l'intérieur de l'édifice



durant le jour à travers les nombreux vitraux colorés), non seulement le spectacle devient très dynamique, mais, aussi, ces couleurs permettent de mettre en lumière certains éléments architectoniques qui se perdent normalement dans cette façade très fournie en détails et en reliefs.



Figure 7: Vitraux colorés, Sagrada Família. Photo : Alexandra Georgescu Paquin

En suivant l'idée d'une «fresque vivante», Moment Factory a voulu animer, «donner vie» au monument en le transformant physiquement tout en allant puiser dans l'origine de son univers conceptuel. Tout comme l'exemple précédent, ce mapping se sert de son support aussi comme source d'inspiration artistique grâce aux possibilités formelles. Tandis que les créateurs du *Moulin à images* voulaient faire parler la Bunge à travers les effets sonores, ceux de *l'Ode à la vie* font émerger la source de cette «vie» principalement à travers des effets trompe-l'œil ou de texture naturelle.

Ce type d'effets représente une caractéristique centrale des mappings vidéo, comme le met en évidence l'appellation québécoise de «projection illusionniste». Tout en apportant de nouvelles possibilités narratives sur le bâtiment, ces distorsions et autres illusions peuvent toutefois demeurer au stade du divertissement si elles ne sont pas supportées par un lien conceptuel avec l'édifice-support. Dans le cas de la projection sur la Sagrada Família, les effets transportent le spectateur dans un univers enchanté, tout en apportant une référence au lieu et à son contexte de création, en particulier lors des deux derniers actes.

## 2.2 Un récit de la création

Ces deux derniers actes révèlent le projet sous-jacent du mapping, qui adresse aussi son ode au créateur même de cette icône architecturale, inscrite sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO. En s'appuyant sur l'essence de l'univers de création et d'inspiration de l'architecte Gaudí, l'équipe de création montréalaise a conçu le récit de *l'Ode à la vie*. C'est suite à l'analyse des croquis originaux des ébauches des projets de l'architecte, que Moment Factory a voulu transmettre l'idée de la couleur, qui leur paraissait centrale dans l'inspiration de Gaudí, pour la mettre en scène, l'exploiter et l'animer. Tournant autour des thèmes de renaissance et d'espoir, le mapping puise ainsi dans la source même de son « support » pour se mettre en scène, ce dernier représentant « une explosion joyeuse du triomphe de la vie, une proposition d'espérance pour tous » (Faulí, 2014, 36).

Cette façon de célébrer le projet de Gaudí offre une alternative aux nombreux services de médiations existants (audioguides, visites guidées, livres, affiches, applications mobiles, visites virtuelles) pour incarner, à travers le spectacle, les principes fondamentaux de l'architecte Gaudí tels que considérés par l'équipe de création du mapping. L'œuvre artistique utilise aussi l'iconographie directement liée à l'univers de Gaudí, qui préconisait les formes « inspirées de la nature, avec un accent mis sur le rôle de la lumière et de la couleur » (Faulí, 2014, 15).



Figure 8 : détails de la façade de la Nativité, motifs végétaux.  
Photo : Alexandra Georgescu Paquin

En effet, sa profonde admiration pour les êtres vivants, les plantes et les arbres, sources de son inspiration technique et esthétique (Giordano, Palmisano et Regàs, 2013, 53), est transposée dans le mapping à travers les éléments naturels tels que les chutes d'eau, la végétation, les oiseaux, etc. *Ode à la vie* intègre l'univers conceptuel du monument-support, qui dépasse ainsi la fonction d'écran.



Alexandra Georgescu Paquin

Figure 9: motifs naturels, *Ode à la vie*, 2012. Image courtoisie de Moment Factory

Par conséquent, Moment Factory s'inscrit, même de façon éphémère, dans la continuité d'un projet porté par différents architectes qui travaillent à la complétion de la Sagrada Familia, comme le voulait l'architecte visionnaire : « Il n'est pas possible à une seule génération d'achever le Temple. Laissons donc un échantillon vigoureux de notre passage, afin que les générations à venir soient encouragées à poursuivre » (Cité dans Faulí, 2014, 34). Ainsi, plutôt qu'un simple exercice sensoriel qui limite le spectacle au son et lumière sur une icône, *Ode à la vie* favorise sa médiation patrimoniale en faisant le pont entre le passé du monument et son contexte actuel, à travers un récit artistique.

### 3

## Hybridation des formes et du sens

Les deux exemples mentionnés précédemment illustrent une forme d'art multimédia qui transcende, dans ces cas, l'hybridité formelle en ouvrant un espace de médiation qui favorise une autre compréhension et perception du bâtiment-support, qu'il soit peu valorisé ou survalorisé. Lors de la médiation, un changement de statut s'opère lors de la mise en spectacle du lieu. Ce n'est pas le cas de tous les mappings qui, selon les contextes, peuvent se restreindre au message *actuel* du mapping sans se soucier de l'architecture-support, notamment à des fins publicitaires.

### 3.1 L'hybridation des formes par les « médiatextures »

Les mappings vidéo, tout comme les autres formes de projections architecturales et des façades médiatiques (ou « *urban screens* »), créent une hybridation caractéristique des « médiatextures » (Kronhagel, 2010), qui fusionnent lumière, médias et architecture : « *Media and architecture are merging because of the synergies that can be achieved between electronic media and architecture or between virtual and real spaces* » (Duscher, 2007). Tandis que cette fusion se fait dans les façades médiatiques en intégrant la technologie dans le bâtiment même (à travers un dispositif lumineux comme des ampoules LED ou des tubes fluorescents), transformant ainsi la façade en « peau », ou « membrane », les mappings dépendent aussi de leur support, sans toutefois s'y incorporer de façon permanente.

Cette hybridité physique n'est pas synonyme de médiation ; les « médiatextures » peuvent se dissocier symboliquement de leur support en y projetant un contenu complètement déconnecté des représentations du lieu. C'est notamment le cas lorsque les projections en mapping sont utilisées à des fins commerciales, comme pour la campagne publicitaire d'Adidas à Marseille en 2011 sur le Palais du Pharo ou encore pour le mapping sur l'édifice Praetorian à Dallas, au Texas, afin de promouvoir le film *The Tourist* en 2010. Ces stratégies plongent l'édifice au cœur d'un processus narratif en intégrant des procédés



cinématographiques et vidéographiques, mais en ne tenant compte que de l'objectif promotionnel et non de la valeur patrimoniale du lieu.

La médiation provient d'un dialogue engagé entre l'édifice existant avec la projection en mapping qui, de plus, doit faire appel aux représentations patrimoniales de celui-ci, en faire ressortir des couches mémorielles ou encore, comme à la Sagrada Familia, se référer au contexte plus large entourant le lieu. À la Bunge, Lepage a suscité un intérêt envers cette énorme structure industrielle en favorisant un autre point de vue sur celle-ci, déviant temporairement l'attention habituellement dirigée vers des icônes comme le Château Frontenac ou la Place Royale. En le sortant ainsi de l'« anonymat patrimonial », le mapping contribue à changer le statut du lieu.



Figure 10 : Château Frontenac avec, en arrière-plan, la Bunge.  
Photo : Alexandra Georgescu Paquin

### 3.2 Transformation de statut

Le mapping contribue en quelque sorte à « monumentaliser » le bâtiment-support, ce qui peut changer la représentation de patrimoines peu valorisés ou dont la fonction actuelle prédomine ; par exemple, un peu à la manière de Christo qui a enveloppé le Pont-Neuf, le pont de Manhattan a été enveloppé d'un mapping vidéo immersif qui a transformé le regard des New-Yorkais sur cet élément quotidien. Quant aux icônes architecturales, telles que l'Opéra de Sydney, le mapping convoque leur dimension spectaculaire et d'attractivité en les renforçant. Régis Debray (1999) déplore que cette « monumentalisation » (ou « surmonumentalisation ») s'effectue généralement au détriment des patrimoines « oubliés ».

C'est le cas de l'*Ode à la vie*, qui renforce le statut extraordinaire de la Sagrada Familia, un des sites barcelonais les plus saturés par le tourisme de masse<sup>9</sup> au détriment des habitants, ce que déplore le documentaire «Bye bye Barcelona»<sup>10</sup>. Le temple est déjà considéré comme un «monument-forme» au sens de Debray (1999), par son caractère spectaculaire et sa rupture d'échelle qui l'isole de son contexte urbain. Malgré tout, le mapping réussit à présenter de façon poétique une dimension moins exploitée du temple, en faisant référence à son contexte de création et à son univers conceptuel.

À la Bunge, Lepage a d'abord traité la structure comme «monument-trace» (Debray, 1999) donc en tant que témoin et pour son pouvoir d'évocation d'une culture sous-valorisée. Son mapping l'a élevé, pendant l'été, au statut de «monu-forme», «transcend[é] par une mise en représentation de la chose par elle-même, qui s'autonomise ainsi de sa propre fonction» (p. 35). Dépasant sa fonction quotidienne de silos à grains, la Bunge devient scène de spectacle, espace de représentation hybride entre histoire et présent, fiction et réalité, matérialité et virtualité.

## 4

### La «pratique "spectaculaire" de l'espace» comme dispositif patrimonial

Dans l'espace de médiation ouvert par les projections architecturales, certaines projections architecturales peuvent adopter une posture de «pratique critique de l'espace» (Rendell, 2006) en proposant une critique sociale par l'art *in situ*. D'autres favorisent la pratique spectaculaire qui, même si elle encourage le divertissement, révèle un rapport actuel au patrimoine, misant sur la performativité des sites.

#### 4.1 La «pratique critique de l'espace» entre l'art et l'architecture

La «pratique critique de l'espace», à l'opposé de la logique commerciale et publicitaire, se situe à l'intersection de l'espace (transformation de l'espace), du temps (lien passé/présent) et du social (collaboration, partage d'expérience), tout en impliquant le spectateur dans une position active. Par exemple, Krzysztof Wodiczko a projeté les corps et les voix des sans-abris du quartier sur le mur extérieur du Théâtre Maisonneuve de Montréal lors de la Biennale de Montréal

9 Depuis 2011, le temple de la Sagrada Familia reçoit annuellement plus de 3 millions de visiteurs. Source: Institut de Cultura, Departament d'Estadística (2014), «Ranking de visitants a llocs d'interès. 2009-2013», Ajuntament de Barcelona, <http://www.bcn.cat/estadistica/castella/dades/anuari/cap13/C1304010.htm>

10 Chibás E. (2014), «Bye Bye Barcelona», documentaire, 55 min, <http://www.byebyebarcelona.com/>

en 2014<sup>11</sup>. Il y dénonce une réalité reliée au site, ce qui force le spectateur à adopter une position active par rapport à l'œuvre. Sur la façade du Can Ricard au centre Hangar et au Palau Moja à Barcelone, l'artiste multidisciplinaire Ioana Georgescu a mis en lien les édifices patrimoniaux avec le Palais du Grand Vizir du Caire, où elle a réalisé une vidéo sur la notion de corps, du travail et de la mémoire en balayant la poussière du palais<sup>12</sup>. En projetant ces images autant à l'intérieur qu'à l'extérieur des édifices catalans, elle a fait dialoguer les lieux dans un espace « physique et virtuel ».

Alexandra Georgescu Paquin



Figure 11: série *Mobile Monuments*, Palau Moja (Barcelone), Ioana Georgescu, 2013. Crédits : Ioana Georgescu

11 WodiczkoK. (2014), *Homeless projection*.

12 GeorgescuI. (2013), *Série Mobile Monuments*, <https://hangar.org/en/ioana-georgescu/>

En tant que « médiatexture », les mappings sur le patrimoine se situent aux mêmes intersections lorsqu'ils œuvrent comme dispositifs de médiation : « *Mediatexture is the orchestration and temporalizing of space, the filling of space with meaning and the creation of a sphere of communication* » (Kronhagel, 2010, 3). S'ils sont effectués sur des lieux chargés d'histoire ou avec une forte valeur symbolique, les mappings peuvent contribuer à transformer le regard envers ces lieux et recréer des liens, comme le démontre cette réaction suite au *Moulin à images* : « Cette projection permet de mieux comprendre la ville, de mieux faire les liens entre sa morphologie et la lutte des classes sociales »<sup>13</sup>.

Cependant, la critique sociale des mappings est beaucoup moins présente que dans les autres types de projections architecturales mentionnées précédemment, notamment à cause des contextes de présentation des spectacles : commémoration, festival<sup>14</sup>, publicité, leur contenu répond surtout à une commande d'un client. L'aspect « critique » peut dans ce cas laisser place à une pratique « spectaculaire » de l'espace et se rapprocher davantage du monde du *Vjing*<sup>15</sup>.



Figure 12: « Michelangelo's David », gloWArp, 2015, <<https://vimeo.com/122750458>>

13 Lemieux J. (2008), 40 minutes pour raconter 400 ans, in Le Soleil, 10 avril, p.2.

14 Comme les Fêtes des lumières (Lyon, Charte) ou festival de mapping de Gérone, Ostuni, Weimar, Genève, Sydney, entre autres.

15 Performance visuelle en temps réel en synchronisation avec la musique, souvent effectuée lors de concerts, festivals de musique ou encore dans les clubs.

## 4.2 La médiation du patrimoine par le spectacle

Ces projections architecturales spectaculaires, tout en favorisant l'aspect événementiel, sont de plus en plus utilisés comme outils de médiation patrimoniale, comme en témoignent les expériences de mapping du projet européen International Augmented Med (IAM) sur les ruines des pays méditerranéens ou encore la reconstitution virtuelle du Christ pantocrator dans l'église romane Saint-Clément de Tahull en Catalogne<sup>16</sup>.



Alexandra Georgescu Paquin

Figure 13 : reconstitution du Christ pantocrator, Saint-Clément de Tahull (Espagne), Burzon-Comenge ([www.burzoncomenge.com](http://www.burzoncomenge.com)) et Playmodes ([www.playmodes.com](http://www.playmodes.com)), 2013-....Images : <https://www.flickr.com/photos/playmodes/sets/72157638062381944>

Dans les mappings, la notion de spectacle prédomine, que renforcent les applaudissements qui couronnent chaque projection. Guy Debord (1992 [1967]), dans son célèbre traité du spectacle, anticipe cette culture du spectacle comme étant « le modèle présent de la vie socialement dominante » (p.17), auquel les mappings sur le patrimoine contribuent. Durant le moment du spectacle du mapping, le monument est désacralisé et resacralisé dans un autre espace-temps, celui du divertissement, de l'expérience, du présent :

- × Nous pouvons nous interroger sur le fait que le mapping vidéo, avant de faire office de contre-monument, le repatrimonialise en quelque sorte. Il ne s'oppose pas à son existence, sinon qu'il le désinscrit de son en-

droit solennel, le désacralisant et le séparant du discours de pierre de la nation moderne pour le réinscrire comme protagoniste d'une fête<sup>17</sup> (Ortemberg, 2013, 173).

Par la narrativité et la projection multimédia, même dans un contexte de fête, l'espace public se transforme et ouvre la voie à une relation nouvelle envers le passé: «*Above all in public space, this type of interactive installation allows us to transmit new contents and forms of narration to urban space and define a new relationship with the architecture of the past*» (Crocì, 2009, 119). La consommation d'une expérience multimédia immédiate est enracinée dans une profondeur mémorielle qu'évoquent les strates du site, si elles sont valorisées comme telles.

En somme, ces nouvelles formes artistiques de médiation misent sur la performativité des sites (Bagnall, 2003), c'est-à-dire sur le dépassement d'une œuvre purement esthétique pour rejoindre une transformation de la perception et des représentations du lieu, principalement à travers une expérience partagée et une narrativité forte. Qu'il s'agisse d'un changement de perception de la Bunge tout en revisitant l'histoire de Québec ou d'une revalorisation de la Sagrada Familia à travers l'évocation de son essence, de sa source d'inspiration, l'ensemble du dispositif médiatique provoque la médiation du site par le mélange de la projection artistique (formes et contenu) avec le contexte du support (ses formes, son histoire, ses strates mémorielles).

## 5

## Conclusion

Les mappings vidéo s'implantent dans le cadre plus large de l'art éphémère, qui prend de plus en plus de place dans les représentations de la ville, soit en tant que levier d'attractivité de celle-ci ou encore pour son rôle dans la requalification des lieux pouvant mener à une revitalisation urbaine. Ce type d'intervention peut réactiver un espace ou un site en mobilisant un public, fédéré par un événement, en transformant ou détournant sa signification et ses formes temporairement.

Comme les mappings vidéo sont ancrés dans des contextes divers, leur objectif s'adapte au contexte (artistique, propagande, promotion, etc.), ce qui implique un lien différent entre le contenu et le support symbolique. Lorsque se forme une hybridité formelle et symbolique, soit entre le projet artistique et la valeur patrimoniale du lieu, le mapping agit comme dispositif de médiation qui peut actualiser un lieu. Ainsi, la projection propose une relecture du lieu et génère un contenu «éclairant» sur le site.

17 Traduction libre.

Par conséquent, l'édifice patrimonial, à la fois support et partie de l'œuvre, subit un processus de monumentalisation qui change son statut. Dans le cas de la Bunge, tout en étant le support de l'œuvre (en servant d'écran de projection), le bâtiment fait aussi partie de la substance de celle-ci, inspirant la forme de l'œuvre et animant un récit commémoratif en favorisant un rapport contemporain à celui-ci. Le statut de la Bunge passe d'une masse industrielle à une structure d'intérêt artistique, positionnant la ville de Québec sur la carte internationale grâce à l'envergure du projet basé sur les formes du bâtiment. À la Sagrada Familia, le mapping, à travers les illusions d'optiques et les jeux de lumière, fait ressortir des caractéristiques architectoniques de la façade fournie en détails et, à travers le récit et sa mise en forme, revisite l'histoire même du lieu dans une métaphore de la création.

Le patrimoine fait ainsi partie d'un projet artistique grâce à ces projections architecturales, qui génèrent des modes alternatifs d'utilisation créative du patrimoine. Ce dernier, plutôt qu'objet de contemplation, devient ainsi performatif, quand le mapping sert de dispositif artistique et de médiation.



## Bibliographie

Alonso Atienza L., Gárciga Romay L. (2013). « ¿Qué gigantes? dijo Sancho Panza. Proyecciones monumentales con Video Mapping en los bicentenarios de las independencias de las naciones latinoamericanas ». In *Arte y sociedad*, n° 4, <http://asri.eu-med.net/4/video-mapping.html>, date de la dernière visite: 15 mars 2015.

Bagnall G. (2003). « Performance and Performativity at Heritage Sites ». In *Museum and Society*, vol. 1, n° 2, p. 87-103.

Croci V. (2009). « Lightning up ». In *Architectural design*, vol. 79, n° 4, p. 118-121.

Cummins I. (2013). *Le Moulin à images de Robert Lepage et Ex machina. Le traitement des images au service de l'histoire*, mémoire de maîtrise, Université Laval.

Debord G. (1992 [1967]). *La Société du spectacle*, Paris, Gallimard.

Debray R. (1999). « Trace, forme ou message ? ». In *La confusion des monuments*, *Cahiers de médiologie* n° 7, p. 27-44.

Duscher T. (2007). « Media Architecture ». In *D-Load*, 6 septembre, <http://www.d-load.de/blg/?p=96#more-96>, date de la dernière visite: 15 mars 2015.

Faulí J. (2014). *La Basílica de la Sagrada Família*, Madrid, Palacios y Museos.

Gausa M., al. (2003). *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture: City, Technology and Society in the Information Age*, Barcelone, Actar.

Georgescu Paquin A. (2014). *Actualiser le patrimoine par l'architecture contemporaine*, Québec, Presses de l'Université du Québec.

Giordano C., Palmisano N., Regàs R. (2013). *Basílica de la Sagrada Família: l'œuvre majeure de l'architecte Antoni Gaudí*, Barcelone, Dos de Arte.

Kronhagel C. (2010). *Mediatecture: the Design of Medially Augmented Spaces*, Vienne, Springer.

Ortemberg P. (2013). « Video mapping de los Bicentenarios: Tecnología, narración y espectáculo en el corazón de la fiesta patria ». In *Políticas de la Memoria*, n° 14, p. 169-180.

Rendell J. (2006). *Art and Architecture: a Place Between*, Londres, Tauris.



